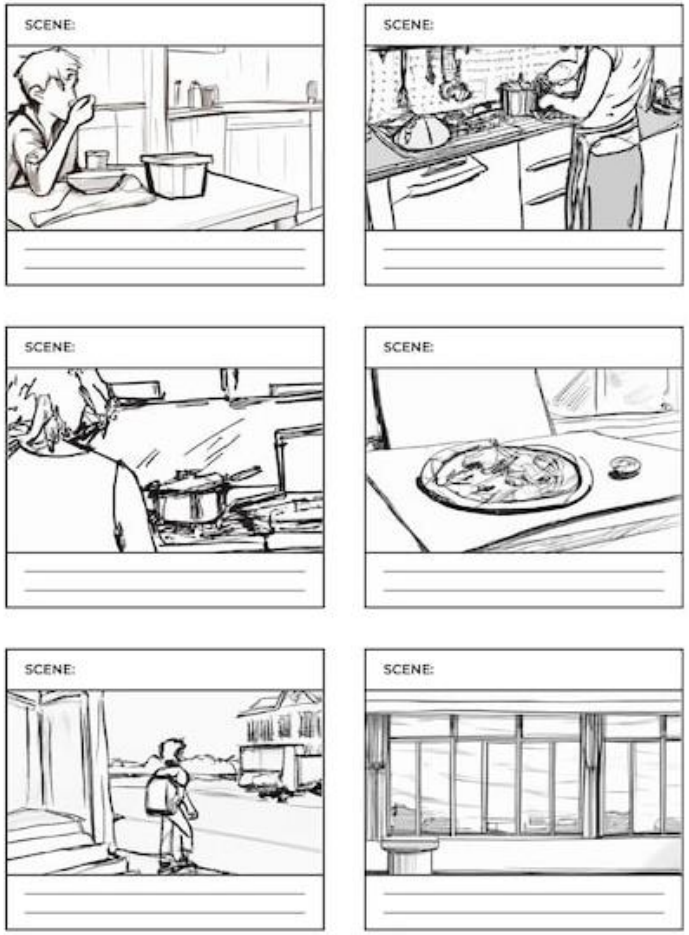
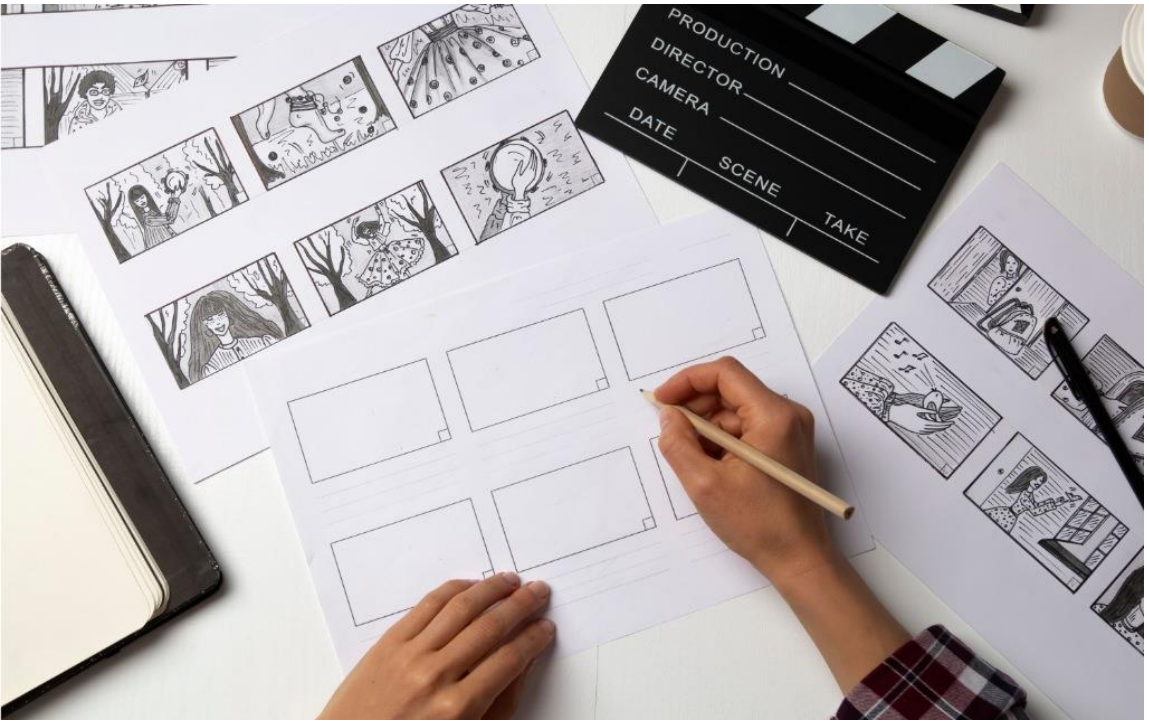
PRIMAKARA UNIVERSITY

Pengantar Animasi

# Storyline & Storyboard Animasi




Pertemuan 10-11 | 30 April - 8 Mei 2026




# Tujuan Pembelajaran

Memahami cara menyusun storyline dan storyboard animasi

# Apa Itu Storyline?

*Storyline* adalah narasi tertulis yang menjelaskan urutan peristiwa dari awal hingga akhir.

# Bagaimana Cara Menyusun Storyline?

1. **Menentukan Konsep dan Tujuan**

- Tentukan apakah cerita tersebut berupa komedi singkat (*gag*) atau narasi panjang.
- Tentukan target audiens agar gaya visual dan bahasa sesuai dengan penonton yang dituju.

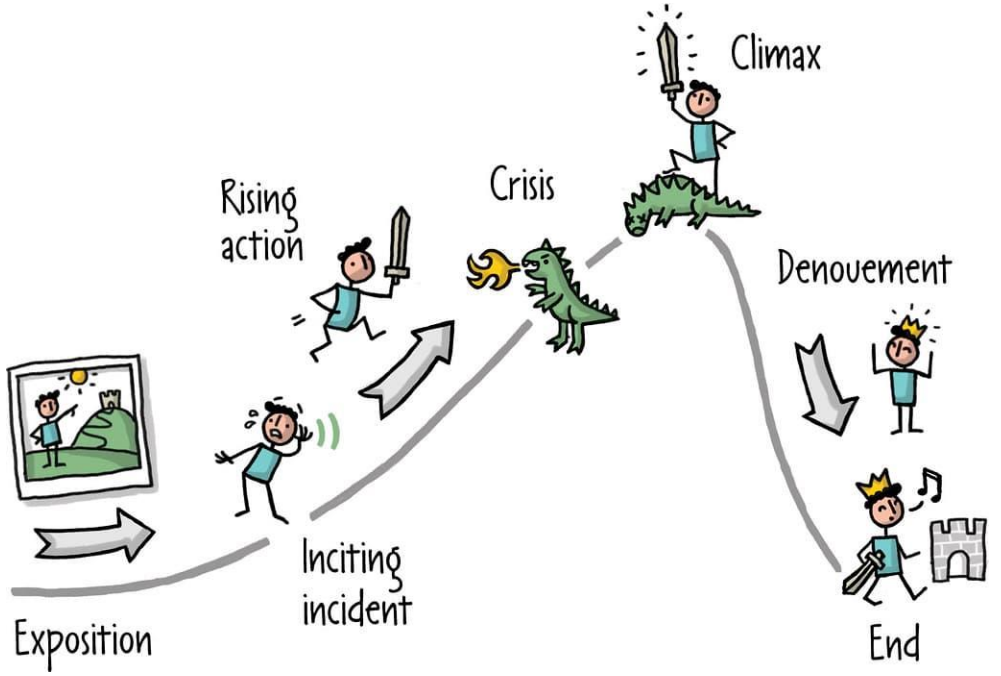
2. **Membangun Karakter dan Motivasi**

- Identitas Karakter: Tentukan siapa karakter utamanya dan bagaimana sifatnya.
- Motivasi: Apa yang diinginkan karakter tersebut?

# Bagaimana Cara Menyusun Storyline?

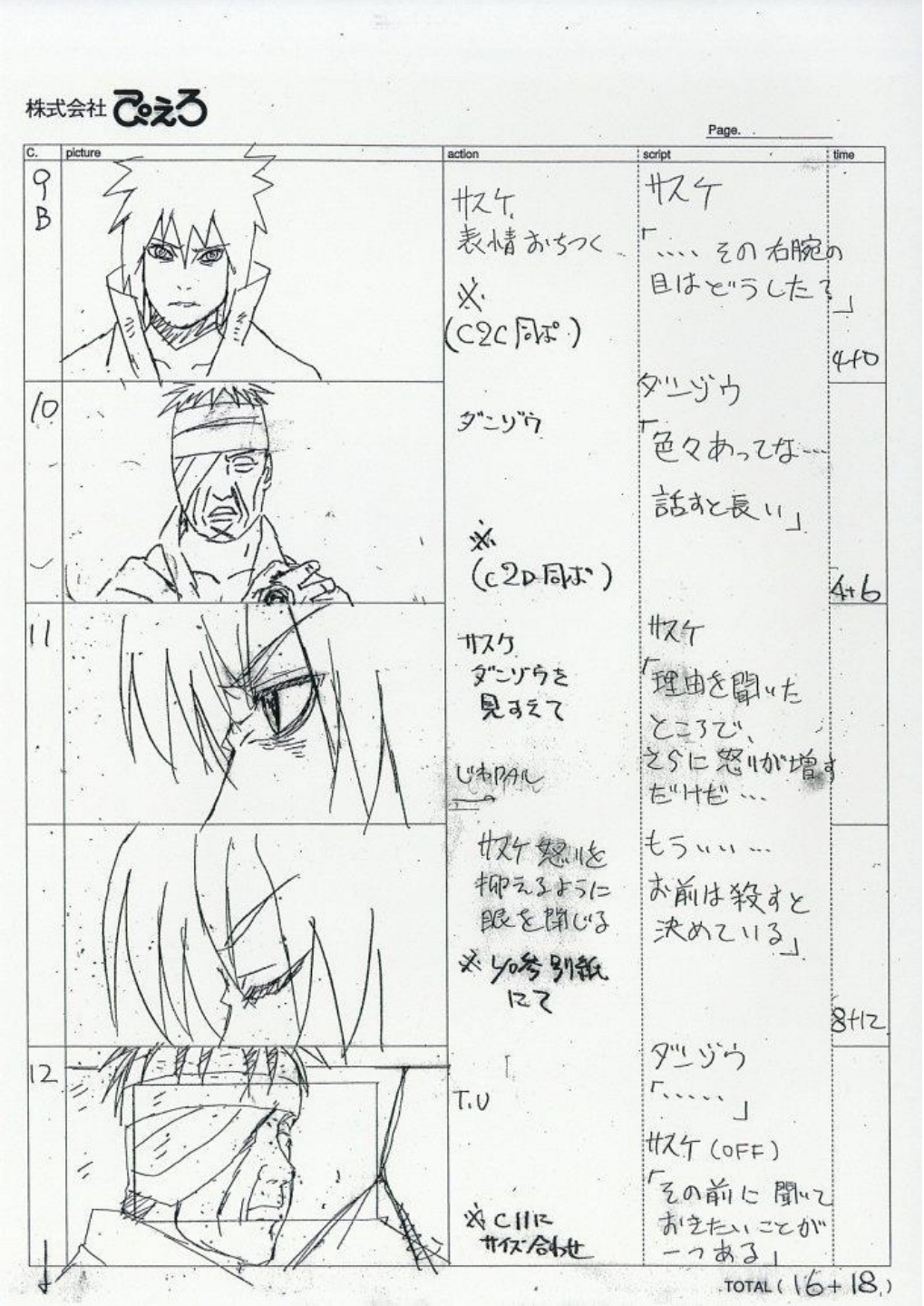
**3. Menyusun Struktur Narasi**

- Eksposisi (perkenalan karakter dan dunianya)
- Pemicu Konflik (*Inciting Incident*)
- Aksi Meningkat (*Rising Action*)
- Klimaks
- Aksi Menurun (*Falling Action*)
- Akhir

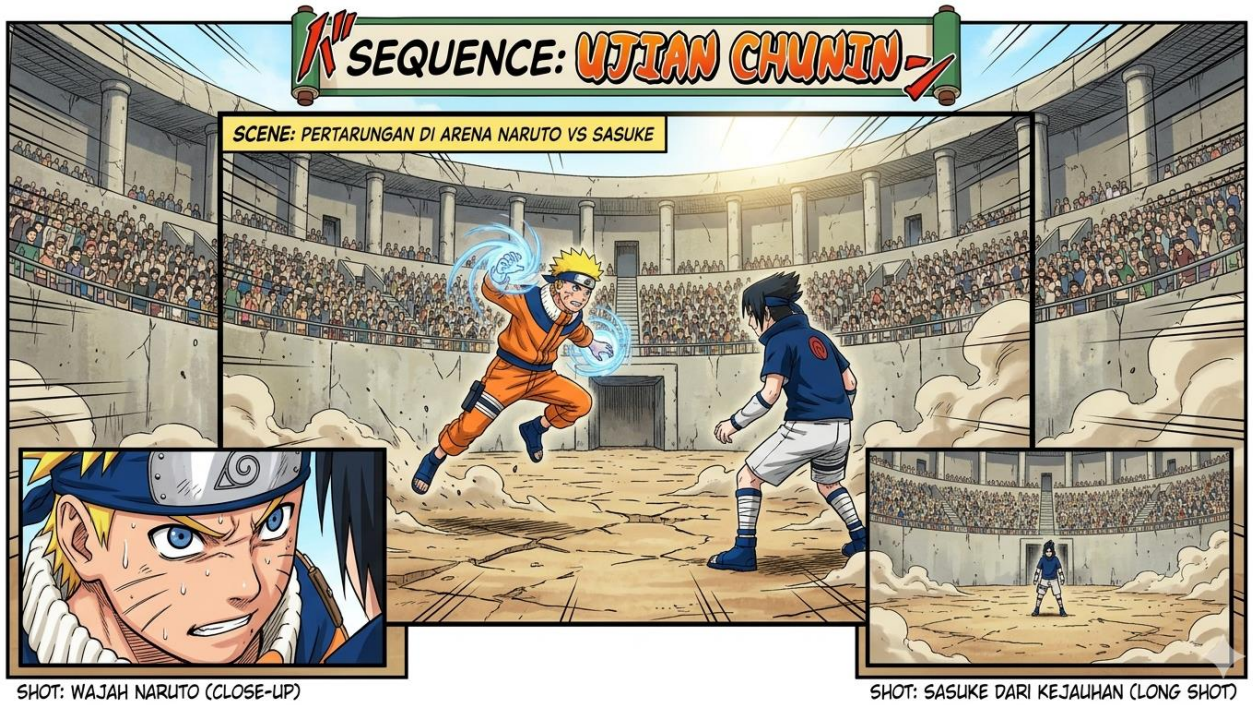


# Apa Itu Storyboard?

Storyboard adalah penerjemahan storyline ke dalam rangkaian gambar sketsa yang menyerupai komik. Ini adalah *blue print* visual dari animasi yang akan diproduksi.



# Sequence, Scene, & Shot


SEQUENCE: UJIAN CHUNIN
SCENE: PERTARUNGAN DI ARENA NARUTO VS SASUKE
SHOT: WAJAH NARUTO (CLOSE-UP)
SHOT: SASUKE DARI KEJAUHAN (LONG SHOT)

**Sequence (Bab):** Merupakan kumpulan beberapa adegan yang membentuk bagian besar dalam cerita.

**Scene (Isi/Adegan):** Cerita yang terjadi di satu lokasi dan satu waktu yang sama.

**Shot (Potongan Gambar):** Satuan terkecil di dalam *Scene* yang ditentukan oleh sudut pandang kamera.

# Komponen Storyboard

**Sequence:** 1 Ujian Chunin

| Scene / Shot | Gambar | Deskripsi | Narasi | Durasi |
|---|---|---|---|---|
| 1/1 | | **Aksi**: Naruto dan Sasuke bertarung di arena. Pose Naruto melompat dan bersiaga untuk menyerang Sasuke. Pose Sasuke bersiaga untuk melawan serangan dari Naruto<br>**Kamera**: Wide Angle<br>**Bgm**: Tegang, pertarungan | Naruto: RASENGAN!!<br><br>Sasuke: Ah! Naruto!! | 00:00:10 |
| 1/2 | | Aksi:<br>Kamera:<br>Bgm: | | 00:00:07 |

# Jenis Animasi Berdasarkan Format & Tujuan Cerita

**Micro-Animation & Animasi Pendek (Looping/Gag)**

- Karakteristik: Biasanya berdurasi sangat singkat (30 detik – 1 menit).
- Tujuan: Seringkali hanya untuk menunjukkan satu aksi lucu (*gag*), ekspresi karakter, atau kebutuhan media sosial.
- Struktur: Tidak selalu mengikuti struktur naratif lengkap. Seringkali langsung fokus pada *klimaks* atau kejutan komedi.

# Jenis Animasi Berdasarkan Format & Tujuan Cerita

**Animasi Naratif (Short Film & Feature Film):**

- Karakteristik: Memiliki durasi yang lebih panjang dan terencana.
- Tujuan: Membangun keterikatan emosional dengan penonton melalui perjalanan karakter.
- Struktur: Wajib mengikuti Struktur Cerita Animasi yang lengkap, mulai dari eksposisi (pendahuluan), konflik, hingga resolusi agar pesan tersampaikan dengan jelas.

# Jenis Animasi Berdasarkan Format & Tujuan Cerita

**Animasi Eksperimental**

- Karakteristik: Lebih mengutamakan gaya visual, estetika, dan teknik artistik daripada cerita yang linier.
- Tujuan: Biasanya digunakan untuk kebutuhan seni murni atau iklan yang ingin menonjolkan kesan visual tertentu.

# Tugas Individu

1. Pilihlah satu jenis animasi dan buatlah storyline dan storyboard-nya.
2. **Atau**, buatlah storyboard dari storyline yang sudah dibuat di matkul Game Design.
3. Buatlah animasinya dengan menggunakan AI